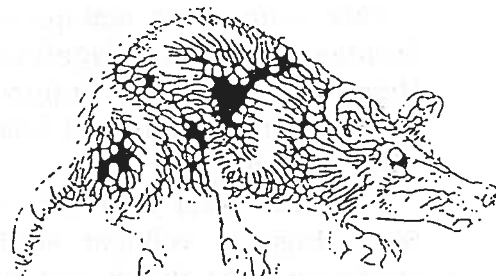
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 121, onsdag 23. mars 1994



Redaksjonelt

Vinteren slår til igjen! Vel, men Phobos skal nå frem, likevel da, så det får ikke hjelpe. Selv om vi må kjempe oss gjennom snestorm og haglbyger.

Vel, nå vil vel ikke denne utgaven av vinter komme til å være til dere får Phobos en gang, men det viser jo likeveløhvilken uforbeholden innsatsvilje som ligger bak hvert nummer av Phobos.

Ellers kan vi bare oppfordre de av dere som savner Fantasy PBP denne gangen, til å levere trekk, slik at våre lesere også i fremtiden vil kunne nyte dette fantastiske PBP-spillet. Dersom det ikke snart kommer inn noen flere trekk, er vi redd hele konseptet vil bli borte fra Phobos' spalter. Og det ville jo være en smule dumt om noen skulle vinne, bare fordi han var den siste som gadd å levere trekk...

Det stunder jo i grunnen fremdeles mot sol, sommer, og Arcon, selv om det kommer en ekstra vinter på besøk, et faktum som også preger Phobos' redaksjonsmøter. (Se også lengre inn i bladet.) "Hva, har du ikke skrevet ferdig Warhammer[1]-modulen til Arcon enda? Det er jo bare tre måneder igjen til Arcon..."

---

[1] Sett inn ditt favoritt-rollespill, eller eventuelt det du elsker å hate...

6 gale rollespillere på Interrail.

Herman Ellingsen

En føljetong



Del 26.

Harburg (*en bydel like syd for Hamburg.*)

Våre venner har nettopp oppdaget at det brenner i en forlatt lagerbygning, og Sten Hugo skal til å ringe brannvesenet. Det de ikke vet, er at kjæledyret holdes fanget inne i lagerbygningen.

I det han skal til å løfte av røret, hører Sten Hugo et velkjent skrik. Han slipper straks røret, og styrter mot lagerbygningen.

– Unnskyld, påpeker HansO ovenfor Sten Hugo, der han står og prøver å riste opp døra, men er det ikke bedre å vente til brannvesenet kommer?

– Brannvesenet? utbryter Sten Hugo sjokkert. Kjæledyret er jo der inne!

Resten av gjengen forstår etter hvert hva som foregår, og etter kort tid har den blitt slått til pinneved.

Riktignok får de raskt tak i kjæledyret, som med et gledesskrik kaster seg rundt halsen til Sten Hugo, men likevel våre venners inntreden i lagerbygningen er akkurat det som skal til for å gjøre forvirringen total.

– Vi burde vel gjøre noe med de folkene som klatrer rundt oppe i stillasene, mener Kim, hjelpe dem med å komme ned, eller noe sånt?

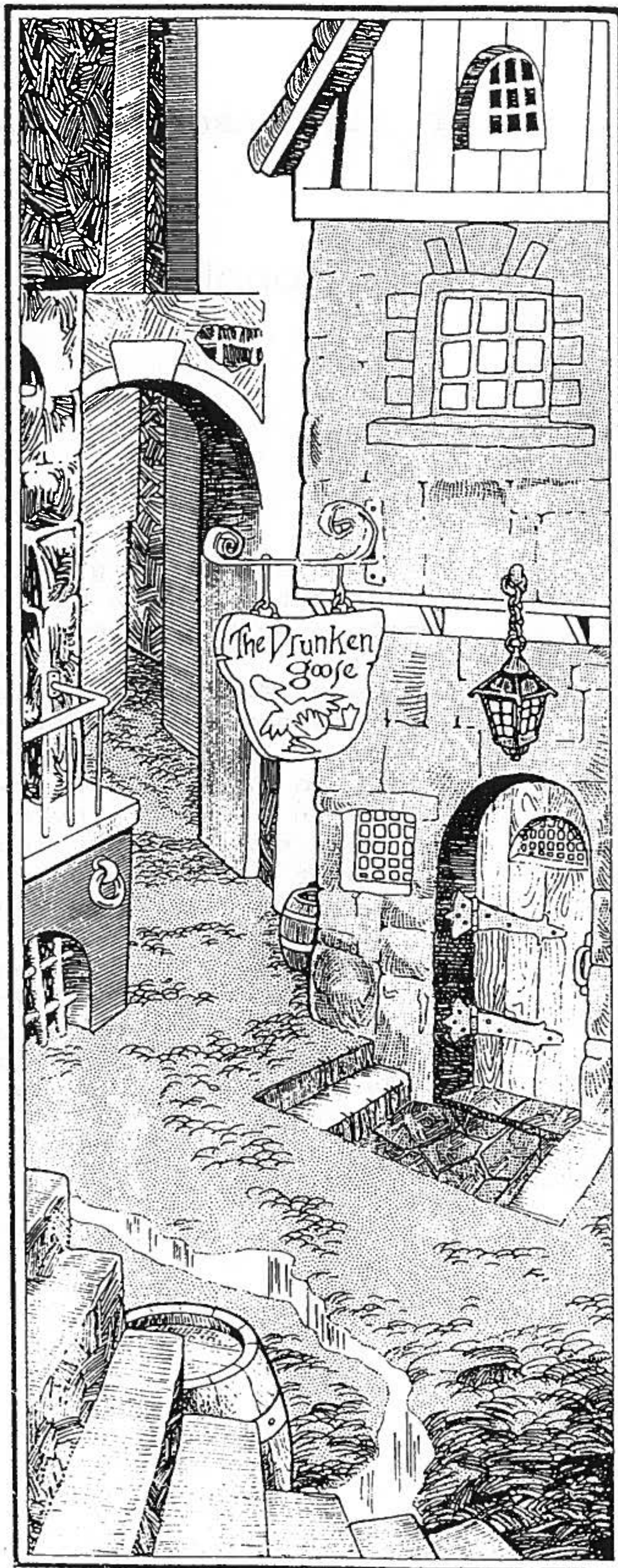
– E–eh, sier kjæledyret, og rister på hodet. De er slemme.

– Vi må jo hjelpe dem likevel, mener HansO, mens han prøver å manøvrere en stige. Men siden hele snorloftet gynger værre enn en viss berømmelig båt som forøvrig fremdeles trafikerer strekningen mellom Kristiansand S og Hirtshals, og som ikke har blitt det minste bedre av at de forlenget den med 18 meter, i orkan, som et resultat av den dergærende mannsgris' ivrige, men likevel nytteløse forsøk på å komme seg ned, viser dette seg å være et heller fånyttes foretagende.

En vakker og lettkledd ung kvinne stormer mot dem, og griper fatt i HansO.

– Kommen Sie hier, hikster hun, og drar HansO med seg ned i kjelleren. Sie müssen die Kindern retten. Hun peker på to barn som har blitt kneblet, bundet, og låst inne.

Fortsettes i neste nummer.



ÅR 2300

År 2300 som omtales her er ikke Rollespill systemet 2300, men en bakgrunns verden jeg selv har utviklet for å bruke i GURPS.
Denne verdenen er selfølgelig mulig å bringe inn i andre systemer da den bare forklarer hvordan den er og ikke spesifiserer noe mer.
Jeg vil her prøve å forklare denne verdenen slik jeg har tenkt meg den, slik at dere kan få idéer til deres egne eller bruke den slik den er.

Det spesielle, slik jeg ser det, med år 2300 er at den blander middel alder og cyperpunk slik at begge deler kan brukes innenfor samme spill, med de fordeler det medfører. Jeg har samtidig prøvd å forklare hvordan dette er mulig slik at det lettere kan trekkes inn nye aspekt på en logisk måte og slik at GM'en faktisk kan trekke inn nåtid inn i spillet hvis han ønsker det.
Verdenen er avgrenset til Europa og USA, hva som skjedde med resten er usagt slik at GM kan finne på enda mer horrible ting der.

Jeg vil forklare dette i 2 deler, del 1 tar for seg historien til at den ble slik, mens del 2 tar for seg verdenen slik den fungerer når den faktisk er der.

Det er mange svakheter ved denne idéen, men den gir mulighet til å kombinere disse to verdenene på en unik måte.

Del I
Det hele startet i år 1994 da Kina som den siste stor kommunist stat bestemte seg for å utslette demokratiet. For at dette skulle være mulig så måtte USA knuses **meget** raskt. Kina startet da i de neste 5 årene (1994-1999) en meget stor, men hemmelig, utvikling av kjernevåpen. I 1999 så startet de offensiven, som var veldig enkel, ved å sende store mengder atom raketter over Stillehavet til den vestlige delen av USA, derfra skulle rakettene videre gå over mot øststatene. Kina tenkte seg det slik at de skulle knuse USA i et eneste stort kjernefysisk bombardemang. Som en hver ambisiøs plan så gikk heller ikke denne helt etter planen. Kina klare i løpet av de første 24timene å knuse så og si alt vest for Mississippi, men da var det slutt. USA, som ble tatt med buksa nede svarte nå igjen samtidig som de klarte å skyte ned alle raketter som klarte å nærme seg øst byene. Da Kina innså at de ikke klarte å få flere raketter over Stillehavet, bestemte de seg for å prøve over Europa og Atlanteren samtidig som de gikk i land med store styrker i vest USA. Dette gikk forøverig heller ikke helt som forventet. USA satte nå inn alle krefter på å knuse Kina samtidig som de forsvarte det som var igjen, nemlig Øst kyst byene.
Kina ble bokstavelig knust og mistet totalt alt som het styring, samtidig som de rakettene de hadde skutt ut over Europa og Atlanteren ble skutt ned av Amerikanerne over Europa.
De kinesiske styrkene som gikk i land i vest USA var nå totalt uten styring og meste parten av dem døde pga stråling.
I Europa var det nå fult kaos. Europa slik vi kjenner den i dag var knust til pinne ved. Ingen ting av elektronikk virket, og da heller ikke noe særlig maskineri da dette var veldig avhengig av elektronikk eller andre elektriske kretser. Døds prosenten var høy. ca 95% av befolkningen strøk med. USA som nå følte seg forpliktet til å rydde opp i Europa og på vest kysten, bestemte seg for å ta Europa først. Europa ble renset for radioaktiv stråling på en meget effektiv måte som var funnet opp i 1998. Dette medførte blant annet at alt som hadde metall i seg ble fjærnet. Denne prosessen pågikk frem til 2030. Det var da USA skulle gjen innsette det teknologiske som den Amerikanske regjering sa STOPP pga for store problemer i hjem landet.
Europa sto nå tilbake, ribbet for alt som hadde med teknologi og gjøre. Dette sammen med at det bare var 5% av befolkningen igjen gjore at Europeerne hadde nok med å skaffe seg mat for å overleve og ikke tenke teknologi. USA satte i 2035 opp forbud mot all kontakt utenfor østkysten med den begrunnelse at det var for stor strålings fare andre steder i verdenen.

Vidre frem til år 2300 hadde USA nå kun militære oppservasjons flyginger over Europa. På samme tid så isolerte østbyene seg meget kraftig og fikk energi kupler som beskyttet byene. Alt uten for byene var nå ødeland eller primitivt befolket. I år 2300 har østkyst byene nå nådd et meget høyt teknologisk nivå, med blant annet anti tyngdekraft. De har også befolket Mars, som de nå kaller New Tellus, hvor de har en ambisjon om å kunne starte på nytt.

I Europa så har barn av stråleskade foreldre nå mutert. De som overlever utvikler forskjellige krefter, også kalt magi, som går fra generasjon til generasjon. I år 2110 så bestemmer en del magikere, som ser på deg selv som gode, at de skal starte noe som senere kalles UME (United Magisians of Europe), der de skal utveksle erfaringer og drive en utsiling og opplæring av de med magiske kretser som har en god hensikt i livet. De som har mindre hederlige hensikter eller som til og med bare er onde skal enten fordriver eller holdes helt utenfor enhver form for opplæring slik at de gode magikerne er sterkere en en ond en hvis det skulle bli problemer. Så UME setter seg tre store oppgaver i livet, den ene er å trene nye magikere, den andre er å hindre onde magikere fra å utvikle seg ved blant annet å holde dem isolert samt skape splittelse blant dem selv og den tredje er å utvikle magien generelt.

I år 2300 er UME blitt en meget stor organisasjon som også driver innen hi-tech, men også har utviklet magi innen alle kjente områder.

UME har et meget godt samarbeid med forskjellige folk i USA slik at de har teknologisk kjennskap til det som er i USA. Samtidig så holder de det skjult for Europeere generelt fordi de ikke er rede til å møte denne teknologien enda.

Del II

I del II tar jeg for meg de forskjellige gruppene som eksisterer i denne verdenen:

UME er en organisasjon som er bygd opp som orden. Alle UME "baser" er gamle eller nye sten slott, i alle fall ser det slik ut. Alle slottene har trådløs telefon forbindelse og fax, de sitter også på mye annet av artige "gadgets" fra hi tech verdener. I UME har de et hovedstyre med en hoved leder. Det er hovedstyre (10-12 personer) som avgjør alle større saker i UME. Hovedstyre fins kun i en borg omtrent midt i nåværende Frankrike. I alle UME "basene" så er det mindre styrer (10-12 personer her også) som tar avgjørelser i saker som ikke angår UME globalt eller som ikke ankes til hovedstyre. UME driver opplæring av nye personer med magi evner i to perioder. Den første perioden læres de innen kamp og allmenn lærdom. De er ferdig med den når de er ca 25 år, da vil de være krigere og fungere som vaktfolk, livvakter eller annet som en kriger kan bli satt til. Dette er de fram til ca 40års alderen, da vil de bli lært innen magi som tar rundt 10 år før de resten av sin livs tid (Normalt til de er 200-250år) være magikere.

Onde magikere har UME ikke noen problemer med å sile bort før opplæringen starter og disse er vanligvis sure på UME. De blir aldri noe særlig gode hvis ikke en ond sjel klarer og omvende en tidligere UME instruktør så vedkommende kan trene dem, men det er EKSTREMT sjeldent samt at UME tar seg av dem ganske effektivt.

Normale folk har ingen god kjennskap til magi og er derfor heller ikke særlig begeistret når det gjennomføres. De lever som om det var 1.400 tallet, bare at noen større byer eksisterer ikke.

Hi-tech verdenen går jeg ikke inn på i noen særlig grad annet en at jeg nevner at Europa blir overvåkt av flyvebiler som det militæret eller en annen stor organisasjon står bak. Denne verdenen er en typisk Cyber punk verden med det dette måtte føre med seg.

Byene er som nevnt tidligere lukket og det er strengt bevoktet både for folk som vil ut og folk som vil inn.

Etter ord.

Jeg har nå forklart verdenen. Jeg setter ikke opp noen forslag til kampanjer her da det er mulig jeg skal kjøre i denne verdenen for en del Phobos lesere, men hvis noen insisterer på at jeg skal komme med plot så kan det tas med den enkelte.

mvh

Aslak Berby



EX CATHEDRA

Det er begynt å nærme seg påske, og en del av oss skal avgårde på div. spillrealterte evenementer i løpet av høytiden: GothCon, The Gathering eller hva vet jeg. Gathererne bør forresten passe seg; når man får såpass store mediaoppslag som det vesle hackertreffet deres, følger det reportasjer, ubehagelige spørsmål om lovlighet m.h.t. kopiering ("Hvem, jeg kopiere?? Nææi, han naboen min bare dyttet inn en diskett i min maskin ved en feiltagelse...") eller for den saks skyld en rekke andre saker & ting som datainteresserte pleier å drive med, og som har fått utpreget negativ PR i det siste. Hackere er nærmest blitt likestilt med taggere, ran- og innbruddspesialister og annet krapyl som de færreste selv i de aktuelle aldersgruppene setter noe større pris på. Ja, kanskje t.o.m. politiet kan tenke seg å bli interessert.

Ikke at vi i Arcon-komiteen har noe å skjule i den retningen -- tvert imot. Likevel har vi gjort lite for å tiltrekke oss pressens oppmerksomhet opp gjennom årene, nettopp på grunn av alle de usaklighetene som mediaoppslag har lett for å føre med seg. Vi ser ikke akkurat frem til den dagen da en eller annen VG-journalist med dårlig tid kommer på besøk til Vilhelm Bjerknes' Hus i St. Hanshelgen ("Nazisatinster samlet på Blindern!!"). Ei heller er mye av det vi driver med særlig i samsvar med de holdningene som NRK-raddisene pleier å sette pris på. En forening som tross alt har vurdert å sette slagordet "Krig er gøy!" p på plakatene sine, har liksom ikke så mye å hente hos en gjennomsnittlig Marienlyst-SVer.

Så det er nok med en viss skrekkblandet fryd vi har registrert slike ting som Arcons nærmest uhemmede vekst de siste femseks årene: Fra 300 i 1988 til ca. 1200 i 1993. Dette i seg selv gjør arrangementet såpass digert at vi er heldige om vi unngår media-nissene ett år til. Heldigvis har det aldri skjedd noen større ulykker eller andre ting som kunne bringe oss inn i nyhetsbildet på et mer generelt grunnlag, og det skal litt til å trekke en gjennomsnittsjournalist opp fra Sentrum til Blindern. Nok en grunn til å være fornøyd med et lokale som begynner å bli i minste laget.

Nå var ikke dette ment å handle hovedsaklig om Arcon og PR, men nærmest tenkt som en påskehilsen til medlemmene fra Eders Ærede Leder: Selv skal jeg på Englandstur til over påske, og kan dermed ikke bidra hverken med min uovertrufne kokekunst eller mitt sprudlende nærvær på de to neste Ares-onsdagene. Først 6. april er jeg tilbake igjen. Og, joda, jeg har nå tenkt å besøke noen spillbutikker, kanskje også noen steder der spillere møtes. Men først & fremst, etter en ukes Londonopphold, skal jeg til en britisk kongress. Riktignok ikke noen spillfestival, dette her; nei, stedet er Liverpool, og anledningen er den årlige Eastercon, den årlige britiske nasjonale science fiction-kongressen.

JHB

ARCON CALLING

Ja, folkens, nå er det snart tid for årets årets største spillbegivenhet i Norden (eller i hvert fall i Norge); den stadig mer populære spillfestivalen til vår eminente klubb: ARCON 10. Ja, vi avholder faktisk dette mammutarrangementet for tiende gang i år, og vi er spent på om det kommer fler enn på fjorårets formidable rekordkongress. Men det er jo ikke så greit å vite om det kommer bare 1200 i år igjen. Vi vil sterkt opfordre alle som kan tenke seg å gjøre noe under årets kongress, om å ta kontakt med et av våre komitémedlemmer umiddelbart.

Alt er av interese, fra mega-hyper-giga-turneringer til noe så enkelt og lite forpliktende som vanlig gophertjeneste, eller arbeidshjelp på forhånd. Det er riktignok begynt å bli ganske fullt i programmet vårt, men man kan regne med at det kan bli bruk for det også, om vekstkurven fortsetter. Som kjent har denne kurven vært stødig på følgende skremmende vis: ARCONer som slutter på partall vokser med 60%, de som slutter på oddetall med 15-20%. Slår dette til i år også, vil vi ha ca. 2000 medlemmer, og en smule mangel på tilbud til å beskjeftige dem...